

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi atau eksperimen semu dengan kelas pembandingan serta menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan permainan *Die Montagsmaler* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman dan menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan digunakannya analisis statistik. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang dikenai perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Die Montagsmaler* dan kelas kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Di dalam metode ini siswa diberi tes awal (*pretest*) lalu diberikan perlakuan (*treatment*) dan untuk mengetahui hasil dari perlakuan tersebut maka diadakan tes akhir (*posttest*).

Pretest berguna untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dilakukannya *treatment* yang akan diteliti. Lalu dilakukan *treatment* dengan menggunakan *Die Montagsmaler* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa. Untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa sesudah dilakukannya *treatment* menggunakan *Die Montagsmaler*, maka diadakan tes akhir (*posttest*). Hasilnya adalah perbandingan antara tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan tes sesudah perlakuan (*posttest*), kemudian dihitung perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun desain penelitian ini adalah desain eksperimen *non-equivalent control group design* sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum diberi perlakuan.

Witry Riyanti, 2019

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN DIE MONTAGSMALER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- X : *Treatment*, berupa penggunaan permainan *Die Montagsmaler* untuk membantu siswa pada kelas eksperimen dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.
- O₂ : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah perlakuan.
- O₃ : Siswa kelas kontrol diminta untuk mengerjakan tes awal (*pretest*).
- O₄ : Siswa kelas kontrol diminta untuk mengerjakan tes akhir (*posttest*).

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*):

- a. Variabel bebas (x) adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *Die Montagsmaler*.
- b. Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

D. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 15 Bandung yang belajar bahasa Jerman sedangkan sampel yang diambil penelitian ini adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Penarikan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA di SMAN 15 Bandung tahun ajaran 2018/2019. Dalam penelitian ini, penarikan sampel yang digunakan yaitu sistem purposif yang mengambil subjek penelitian dengan cara memilih anggota populasi tertentu dengan anggapan bahwa sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel. Berdasarkan hal tersebut, terpilih kelas XII MIPA 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas XII MIPA 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media permainan *Die Montagsmaler*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen Pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

2. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tulis yang terdiri dari 30 soal untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media permainan *Die Montagsmaler*. Materi di penelitian ini diambil dari beberapa buku bahan ajar bahasa Jerman sesuai dengan tingkatan kosakata. Instrumen soal terlebih dahulu diuji validitas. Kelas yang belajar bahasa Jerman di semester ini yaitu kelas bahasa dan beberapa kelas XII MIPA. Selain itu, instrumen juga dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Dengan jumlah sampel sebanyak 31 orang ($N=31$) dan dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai $r = 0,355$. Soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari hasil penghitungan validitas terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid, yaitu 8 soal pilihan ganda pada bagian pertama, 5 soal menjodohkan pada bagian kedua dan 7 soal yang tidak sesuai dengan kategori pada bagian ketiga. Maka 20 soal yang valid digunakan untuk instrumen *Pretest* dan *Posttest*. Dari hasil penghitungan reliabilitas dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,69$ serta jumlah sampel ($N=31$). Dari penghitungan diperoleh $r_{penuh} = 0,698$ yang berarti lebih besar dari 0,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel.

F. Teknik Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori-teori para ahli dan penelitian-penelitian yang sudah diujikan agar penelitian ini

mendapatkan hasil yang maksimal, berikut adalah teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Studi Kepustakaan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang relevan dengan masalah yang diteliti yang berfungsi sebagai landasan penelitian. Data dan informasi tersebut diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian dan jurnal di internet.
- b. Menentukan subjek penelitian.
- c. Membuat instrumen penelitian yaitu instrumen tes kosakata bahasa Jerman dan rencana pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum penelitian dilakukan.
- e. Memberikan *Pretest* kepada siswa untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan.
- f. Memberikan perlakuan (*treatment*) yakni siswa belajar secara berkelompok menggunakan media permainan *Die Montagsmaler* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.
- g. Memberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan.
- h. Membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest* untuk melihat perbandingan sebelum dan setelah diberikan perlakuan.
- i. Mengolah data penelitian dan menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan rumus Uji T untuk melihat perbandingan sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

2. Teknik Analisis Data

a) Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian yaitu mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, standar deviasi dan lain sebagainya. Analisis deskriptif ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk desktop versi 24.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil penelitian yang telah diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Apabila data yang dihasilkan terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Pengujian normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk desktop versi 24.

c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama. Pengujian homogenitas menggunakan uji Levene menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk desktop versi 24.

d) Uji *Paired Sample T Test*

Apabila data hasil penelitian telah dinyatakan terdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian perbedaan dua rata-rata menggunakan *paired sample T test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata tes kemampuan siswa kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian *Paired Sample T Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk desktop versi 24.

e) Uji *Independent Sample T Test*

Uji *Independent Sample T Test* ini sama halnya seperti Uji *Paired Sample T Test* hanya saja data tidak berpasangan. Tujuannya sama yaitu untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa media permainan *Die Montagsmaler*. Pengujian *Independent Sample T Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk desktop versi 24.

f) Analisis Indeks *Gain*

Analisis indeks gain digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jerman dalam proses pembelajaran siswa yang menggunakan media permainan *Die Montagsmaler* yang menggunakan teknik menggambarkan kosakata yang didapat untuk ditebak oleh rekan kelompoknya.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan acuan yang menentukan langkah-langkah penelitian yang dilakukan terutama bagaimana desain penelitian dioperasionalkan. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti;
2. Penelitian awal untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman;
3. Membuat proposal;
4. Adanya izin penelitian dari dosen bahasa Jerman yang bersangkutan;
5. Mempelajari silabus SMA kelas XI semester ganjil;
6. Menyusun instrumen penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk *Treatment* dan soal tes untuk *Pretest* dan *Posttest*;
7. Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas soal;
8. Pemberian *Pretest* kepada siswa;
9. Perlakuan (*treatment*) akan diadakan sebanyak tiga kali, yakni siswa belajar secara berkelompok menggunakan media permainan *Die Montagsmaler*;
10. Pemberian *Posttest* kepada siswa;
11. Data akan dianalisis. Normalitas dan homogenitas akan diuji;
12. Mengolah data penelitian dan menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan rumus Uji T;
13. Laporan penelitian ditulis.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1$$

Tidak ada perbedaan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman yang diajar dengan menggunakan media permainan *Die Montagsmaler* dan yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Prestasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman yang diajar dengan menggunakan media permainan *Die Montagsmaler* lebih efektif daripada yang diajar dengan menggunakan media konvensional.

Keterangan:

- μ_1 : adalah prestasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*).
- μ_2 : adalah prestasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*).